

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Bicara pendidikan tidak pernah lepas dari bicara tentang masa depan. Cita-cita pendidikan di masa depan dapat diwujudkan salahsatunya dimulai dari proses belajar-mengajar di ruang-ruang kelas. Akan tetapi, keberhasilan dalam proses belajar-mengajar seringkali hanya dilihat dari hasil ujian akhir saja. Padahal tujuan akhir dari proses belajar seharusnya lebih dari itu, yakni mampu menumbuhkan pelajar sepanjang hayat dan menjadikan seorang pelajar akan terus belajar melalui proses yang berkelanjutan. Penting bagi seorang pendidik untuk yakin akan tujuan akhir pendidikan tersebut. Namun, yang menjadi tantangannya adalah bagaimana cara yang dipilih dapat efektif bagi siswa, sekaligus memberi efek panjang yang berkelanjutan.

Zaman telah berubah. Siswa zaman sekarang tentu berbeda dengan siswa zaman dahulu. Siswa zaman sekarang memiliki akses terhadap teknologi yang lebih mudah dan lebih cepat mengalami perubahan dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Perbedaan juga terlihat dari permainan yang mereka mainkan. Mereka cenderung untuk bermain dalam permainan daring (*online*) dan mulai meninggalkan permainan-permainan yang generasi sebelumnya mainkan. Di sisi lain, kebiasaan lama siswa dalam belajar juga tentu memiliki perbedaan. Pada masa lalu, kebiasaan lama siswa dalam belajar mungkin relevan dengan situasi zamannya, akan tetapi untuk zaman sekarang ini, kebiasaan belajar perlu ditinjau kembali.

Pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dikaji secara berkelanjutan agar terciptanya proses pembelajaran di kelas yang menyenangkan sekaligus bermakna untuk siswa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, siswa tidak lagi belajar karena terpaksa akan tetapi karena adanya motivasi belajar dalam dirinya dan karena siswa memang senang belajar. Santrock (2007, hlm 509) mengemukakan bahwa motivasi merupakan aspek penting dari pembelajaran, siswa yang tidak punya motivasi tidak akan berusaha keras untuk belajar. Siswa yang termotivasi tinggi senang ke sekolah dan menyerap proses belajar.

Shihab (2017, hlm 23) menyatakan bahwa setiap anak memiliki dorongan motivasi internal untuk sukses dan perlu ditumbuhkan dengan memberikan tugas yang menantang. Oleh karena itu tugas utama guru ialah menjadi fasilitator dan activator bagi siswa dengan cara memberikan tantangan bagi masing-masing siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran mencakup bagaimana guru memodifikasi materi, memodifikasi proses, dan mendesain berbagai aktivitas untuk membantu siswa memahami materi. Hal yang tidak kalah penting dalam mendesain proses pembelajaran yakni guru perlu memahami karakteristik siswa dan rutinitas kelas pada proses pembelajaran. Terlebih bagi anak dengan hambatan emosi dan perilaku yang memiliki karakteristik belajar berbeda dengan anak pada umumnya. Hambatan emosi dan perilaku yang dimiliki anak berdampak pada situasi belajar, seperti daya konsentrasi terbatas, kurang mampu belajar dari pengalaman, kurang motivasi, dan lain sebagainya (Setiawan, 2009, hlm 53). Oleh karena itu, peran terpenting guru pendidikan khusus spesialisasi anak dengan hambatan emosi dan perilaku ialah mengoptimalkan proses belajarnya salahsatunya dengan cara meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Motivasi internal untuk belajar hanya akan muncul apabila yang dipelajari bermakna, melibatkan anak, menyenangkan, berhubungan, dan berkaitan dengan kehidupannya saat ini (Shihab, 2017, hlm 23).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SLB E Handayani, diketahui bahwa motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku sangat rendah. Hal tersebut terlihat dari perilaku yang ditunjukkan oleh siswa di kelas pada saat proses pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam belajar, sering keluar masuk kelas, mengganggu kelas lain, mengganggu teman saat belajar di dalam kelas, malas mengerjakan tugas, rendahnya minat terhadap pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengerjakan banyak latihan soal dan menuntut siswa berpikir kritis khususnya pada kelompok mata pelajaran Matematika dan IPA. Kondisi masing-masing siswa digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Kondisi Masing-Masing Siswa

No	Inisial Nama Anak	Kelas	Kondisi Emosi
1	RW	VII	Agresif Verbal dan Fisik, Berprestasi baik
2	DV	VII	Berprestasi Rendah, Pendiam, Terlalu Pemalu, Menyendiri, Kurang Percaya Diri, Sangat Tertutup, Kurang Motivasi Belajar
3	AR	VII	Kesulitan bergaul dengan orang lain, Sering berkelahi dengan teman, Motivasi Belajar rendah, Berprestasi Rendah
4	MN	VII	Agresif Verbal , Kecemasan Tinggi, Mudah Bosan dalam Belajar, Senang Membolos jam Pelajaran
5	RR	VII	Sikap Selalu Menentang, Mudah Terganggu Perhatiannya, Berprestasi Rendah
6	AS	VII	Agresif Fisik, Mudah Menyakiti Teman, Senang Merusak Barang- Barang Sekolah, Daya Konsentrasi Terbatas

Hatomi (2016, hlm.35) memperkuat pernyataan bahwa motivasi belajar pada anak tunalaras cenderung rendah dibandingkan dengan anak pada umumnya hal ini dikarenakan kemauan, keinginan dan tujuan belajar tidak muncul ditunjukan dengan kurang mampunya anak tunalaras mengikuti pembelajaran. Anak dengan hambatan emosi dan perilaku di SLB E Handayani seringkali menolak untuk belajar dan apabila guru meminta

mengerjakan latihan soal anak cenderung mencari-cari alasan. Namun, apabila anak diajak oleh guru untuk bermain *game* saat waktu istirahat, anak sangat antusias. Rendahnya motivasi siswa tersebut diduga strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas dalam mengajar kurang menarik, kurang menyenangkan, serta kurang melibatkan murid. Guru di sekolah juga dirasa kurang *update* mengenai strategi pembelajaran yang digunakan dan cenderung menggunakan strategi pengajaran lama seperti *drill* soal dan ceramah.

Motivasi belajar yang rendah pada siswa dengan hambatan emosi dan perilaku di SLB E Handayani ditandai dengan prestasi belajar yang rendah. Prestasi belajar tersebut seringkali tidak sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa dengan hambatan emosi dan perilaku. Menurut uraian terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru kelas terhadap anak, salahsatunya dengan mendesain pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak di kelas menggunakan strategi yang mampu menarik minat belajar dan berdampak positif kepada motivasi belajar anak. Mahabbati (2006, hlm. 2) juga mengungkapkan bahwa metode dan strategi pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik khusus masing-masing anak terlebih untuk anak dengan hambatan emosi dan perilaku yang mana memiliki sejumlah karakter yang akan menghambat proses pembelajaran apabila tidak diperhitungkan dalam pemberian pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan pembelajaran bagi anak dengan hambatan emosi dan perilaku untuk meningkatkan motivasi belajarnya melalui gamifikasi dimana belajar seolah-olah sedang bermain *game* sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Gamifikasi adalah salahsatu strategi pembelajaran berbasis *game* dimana unsur-unsur yang terdapat dalam *game* diterapkan ke dalam aktivitas *non-game*, salahsatunya dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur game terdiri dari *poin*, *challenge*, *badge*, *level*, *leaderboard*, dan beberapa unsur game lainnya. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan mekanika game, estetika, dan pemikiran game untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan,

mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan masalah (Kapp, 2012, hlm 4).

Gamifikasi dianggap tepat untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku. Hal itu dikarenakan konsep pembelajaran berbasis *game* tersebut sesuai dengan karakteristik anak dengan hambatan emosi dan perilaku yang lebih menyukai aktivitas bermain *game* ketimbang belajar di kelas. Gamifikasi diharapkan mampu mengakomodasi kebutuhan dan gaya belajar anak saat ini yang sangat dekat dengan dunia *game*. Kombinasi antara unsur-unsur yang terdapat dalam *game* merupakan suatu usaha strategi pembelajaran untuk membuat penyampaian pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku.

Dengan demikian gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan melibatkan anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar bagi anak dengan hambatan emosi dan perilaku. Anak diharapkan mampu mendorong dirinya untuk mencapai potensi yang optimal serta mencapai tujuan belajar melalui strategi pembelajaran gamifikasi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Anak dengan hambatan emosi dan perilaku mengalami masalah dalam prestasi belajar yang seringkali tidak sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
2. Anak dengan hambatan emosi dan perilaku memiliki motivasi belajar yang rendah.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB) kurang mampu memotivasi, kurang menyenangkan dan kurang melibatkan anak.
4. Kurang tepatnya guru dalam mendesain pembelajaran yang dapat memicu motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku

menggunakan strategi yang menarik, menyenangkan dan melibatkan anak.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada motivasi belajar yaitu pada pembelajaran Matematika dan IPA bagi Anak Dengan Hambatan Emosi Dan Perilaku kelas VII SLB E Handayani.

### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku sebelum diterapkannya gamifikasi?
2. Bagaimana motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku setelah diterapkannya gamifikasi?
3. Apakah penerapan gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

#### **1.5.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui keberhasilan penerapan *gamifikasi* dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku kelas VII di SLB E Handayani.

#### **1.5.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku kelas VII di SLB E Handayani sebelum menggunakan gamifikasi.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku kelas VII di SLB E Handayani setelah diterapkannya gamifikasi.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Gamifikasi terhadap motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku kelas VII di SLB E Handayani.

## **1.6 Kegunaan Penelitian**

Dengan melakukan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kegunaan baik bagi penulis pribadi maupun bagi khalayak. Adapun beberapa kegunaan yang dapat penulis sampaikan yaitu sebagai berikut :

### **1.6.1 Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi terkait perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan penanganan permasalahan motivasi belajar bagi anak dengan hambatan emosi dan perilaku

### **1.6.2 Kegunaan Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan strategi pembelajaran di sekolah.
2. Bagi guru, sebagai sumbangan pemikiran dalam pengembangan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak dengan hambatan emosi dan perilaku.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan pertimbangan dan tambahan wawasan/pengetahuan mengenai strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak dengan hambatan emosi dan perilaku di kelas.

## **1.7 Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun struktur organisasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I : Menjelaskan latar belakang penelitian yang dilaksanakan yaitu motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajarnya. Bab ini juga menjelaskan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian.
2. BAB II : Menjelaskan kajian teoritis yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu mengenai anak dengan hambatan emosi dan perilaku, motivasi belajar anak dengan hambatan emosi dan perilaku, strategi pembelajaran, konsep gamifikasi, kerangka berfikir, penelitian

terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, serta hipotesis penelitian.

3. BAB III : Menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan adalah metode campuran. Pada bab ini juga menjelaskan lokasi penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data.
4. BAB IV : Menjelaskan temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian di lapangan.
5. BAB V : Menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian di lapangan. Bab ini juga menjelaskan implikasi dan rekomendasi yang diberikan oleh penulis.